
Approche philosophique du jeu³⁴

Sans s'engager ici dans une définition de ce qu'est la philosophie, on peut la caractériser fort classiquement par la mission de connaissance de soi-même que Socrate lui fixait, d'après l'inscription fameuse du temple de Delphes qu'il avait prise pour maxime. Ce « connais-toi toi-même » peut bien sûr s'interpréter de diverses façons, mais on peut admettre qu'*a minima* il veuille dire quelque chose comme : « essaie de comprendre ce que tu es, ce que tu fais, ce que tu penses, ce que tu dis ». Pour répondre à cette exigence, on peut envisager deux façons de procéder, soit par une analyse directe des pratiques et des façons dont nous les pensons, soit, de façon plus indirecte semble-t-il d'abord, par une analyse de l'histoire de nos idées. Or, il apparaît assez rapidement que cette deuxième démarche doit être en réalité la première, car il y aurait une assez grande naïveté à prétendre analyser directement ce que nous pensons, ce que nous faisons et la façon dont nous pensons ce que nous faisons, sans prendre en compte le fait que les concepts mêmes dont nous nous servons pour penser sont marqués par une histoire qui les produit et qui se livre avec eux. Les questions mêmes que nous nous posons, et la façon dont nous nous les posons, sont souvent le résultat d'un héritage dont nous devons nous rendre conscient, si nous ne voulons pas simplement les subir. Lorsqu'on se demande en philosophe ce qu'est un jeu, il importe, si on ne veut pas rester naïf, de faire un travail d'historien des concepts avant d'entamer la recherche d'une définition ou une analyse des pratiques. Sur le jeu, en particulier, on peut montrer que la façon dont cette notion est entrée en philosophie a durablement contribué à marquer la façon dont les philosophes l'ont traitée.

Le jeu, naissance d'une notion

Le thème du jeu n'est pas très étudié en philosophie (il a cependant connu un certain renouveau ces dernières années, comme élément d'une comparaison plutôt que comme objet d'une étude propre, notamment avec la diffusion de la notion wittgensteinienne de « jeu de langage ») mais tout le monde admet

34. Article publié dans : *La performance humaine : art de jouer, art de vivre*. sous la dir. de F. BIGREL, éditions du CREPS Aquitaine, 2006, p. 61-76. Cette communication visait à présenter de façon très résumée mes travaux sur le jeu : *Le Jeu de Pascal à Schiller* (Paris, PUF, 1997) et *Jouer et philosopher* (Paris, PUF, 1997).

maintenant qu'il s'agit d'un objet digne de l'attention du philosophe. Or, il est clair qu'il n'en a pas toujours été ainsi. Les quelques textes de l'Antiquité ou du Moyen-Âge qui parlent du jeu (une dizaine de pages d'Aristote, une vingtaine de la « Somme théologique » de Thomas d'Aquin) le font pour lui donner un statut doublement mineur : une activité de peu d'importance, réservée aux enfants, à ceux qui se sont peu élevés dans l'ordre des activités de l'âme, ou encore à ceux qui, ayant élevé leur esprit jusqu'à la théorie, doivent le détendre de cette activité. De ce point de vue, les pages de l'« Éthique à Nicomaque » sont exemplaires, puisqu'elles mentionnent le jeu pour dénoncer par avance une confusion possible du jeu et de l'*eudaimonia* (le bonheur comme souverain bien). Le jeu en effet semble être une activité qui a sa fin en soi. Aristote va s'employer à montrer qu'en réalité, ce n'est pas une activité mais un délassement, qui n'a pas sa fin en soi, mais bien dans la véritable activité³⁵. L'ouvrage « Le Jeu de Pascal à Schiller » (1997) a pour vocation de tâcher de comprendre comment, et au prix de quelles transformations conceptuelles, le jeu entre dans la sphère des objets dignes de l'attention du sage.

L'étude de l'histoire de la notion de jeu permet de montrer que cette mutation conceptuelle a lieu essentiellement aux XVII^e et XVIII^e siècles. On peut en fixer les balbutiements dès la fin du XVI^e siècle, de façon très indirecte, quand les mathématiciens ont commencé à considérer les jeux de hasard et d'argent comme des objets intéressants. C'est là le début de ce qui deviendra au XVII^e siècle une branche importante des mathématiques : le calcul des probabilités, qui naît du jeu dans la mesure où les mathématiciens semblent d'abord avoir cherché à répondre à des questions venues de joueurs, relatives au calcul des parties. La légende prétend que les questions de ce type trouvent leur origine chez les soldats, souvent obligés d'interrompre leurs parties en cours : comment répartir équitablement l'argent mis en jeu en fonction des chances de gagner de chacun, si l'on interrompt en cours de route un jeu de hasard et d'argent composé de plusieurs manches ? Le fait que les mathématiques, qui sont en train de devenir la branche modèle du savoir, découvrent dans les jeux des problèmes qui méritent une étude propre, contribue sans doute pour beaucoup à l'entrée du jeu dans les objets dignes d'attention. On peut dire que cette mutation conceptuelle s'achève avec Schiller qui, à la fin du XVIII^e siècle, dans les « Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme », donne au concept de tendance au jeu (*Spieltrieb*)

35. C'est dans la parfaite continuité de cet héritage antique que Thomas d'Aquin écrit ainsi : « Les actions mêmes que l'on fait en jouant, considérées en elles-mêmes ne sont pas ordonnées à une fin. Mais le plaisir que l'on trouve en de telles actions est ordonné à la récréation et au repos de l'âme. De la sorte, si on le fait modérément, il est permis de se servir du jeu. C'est pourquoi Cicéron a dit aussi : « Il est permis d'utiliser le jeu et la plaisanterie, mais comme le sommeil et les autres délassements, c'est-à-dire après avoir satisfait aux obligations graves et sérieuses. » Ila Ilae, Q. 168, art. 2.

une dimension paradigmatique. L'activité de jeu devient un modèle qui permet de penser toute l'humanité dans ce qu'elle a de spécifique, car l'homme seul est capable de jouer, comme le dit la phrase fameuse (qui, en un sens, signe l'accomplissement de cette mutation) : « L'homme ne joue que là où, dans la pleine acception de ce mot il est homme, et il n'est tout à fait homme que là où il joue. »³⁶. C'est dire qu'on ne joue plus par défaut, parce qu'on est un enfant incapable de s'élever à des activités plus consistantes ou parce qu'on est une âme faible incapable de s'élever jusqu'à la théorie, activité du savant, mais on joue de façon essentiellement liée à notre humanité.

Entre les deux, entre le début du XVII^e et la fin du XVIII^e siècle, quels sont les facteurs qui ont contribué à cette mutation ? Il y en a certainement un grand nombre, mais trois semblent particulièrement significatifs : un changement social, un changement d'épistémologie et un changement d'anthropologie.

Le philosophe n'est pas un être abstrait : il écrit dans son temps et, au moins pour partie, de son temps. S'il se préoccupe tant du jeu, aux XVII^e et XVIII^e siècles, c'est indéniablement parce que la société dans laquelle il vit est aussi une société du jeu. L'exemple de Pascal est ici significatif. On sait en effet qu'il rencontre d'abord, en tant que savant, la question du jeu sous la forme de deux problèmes que lui pose le chevalier de Méré et qui viennent directement de la pratique des jeux de hasard et d'argent et des réflexions qu'ils suscitent. Mais s'il élabore par la suite, en tant que moraliste, une pensée du divertissement qui prend le jeu pour modèle pour penser tout le social et le politique, c'est aussi parce que la société qu'il observe lui renvoie le spectacle d'un monde où chacun joue, dans toutes les classes sociales. Au XVIII^e siècle, c'est toute la littérature qui renvoie l'image d'une société en proie au jeu³⁷. L'« Histoire de ma vie » de Casanova est à cet égard un témoignage exemplaire, dont on oublie souvent qu'il compte beaucoup plus de pages consacrées aux divers jeux qu'aux exploits amoureux, et que ceux-là sont tout autant le moteur des diverses aventures qui lui arrivent que ceux-ci. Par ailleurs, c'est aussi le moment où se diffusent des traités consacrés aux jeux, où des pièces de théâtre, comme ce « Joueur » que

36. SCHILLER. Lettres sur l'éducation esthétique de l'homme, trad. R. Leroux, Paris Aubier, 1943, rééd. 1992, p. 221

37. Les travaux des historiens, comme le livre d'Olivier Grussi, « La Vie quotidienne des joueurs sous l'Ancien Régime à Paris et à la Cour » (Paris, Hachette, 1985), montrent à quel point le phénomène ludique tient à différents niveaux une place importante aux XVII^e et XVIII^e siècles. On peut se demander cependant si les gens jouent véritablement plus à cette période qu'au Moyen-Âge ou à la Renaissance, ou si ce qui apparaît dans l'abondance des textes sur lesquels l'historien peut s'appuyer n'est pas plutôt une plus grande présence du jeu à la conscience d'époque, qui fait qu'on en témoigne, qu'on en écrit, qu'on s'en moque, qu'on s'en inquiète... Il est évidemment difficile de trancher. Toujours est-il que le jeu se constitue en phénomène de société à ce moment là.

Diderot traduit de l'anglais³⁸, mettent en scène les méfaits du jeu, où la vogue des échecs connaît un succès tel que le jeune Rousseau, à Chambéry, y succombe... Le jeu est un phénomène de société qu'il faut penser.

Simultanément, on voit se développer l'intérêt des savants pour les jeux, qui change le regard qu'on peut porter sur le phénomène ludique. Il s'agit des jeux de hasard et d'argent, comme on l'a dit, mais pas seulement. Ainsi, Leibniz peut-il considérer les jeux comme un des lieux où s'exprime librement l'intelligence humaine, et souhaite-t-il qu'on étudie les jeux de plus près, parce que l'activité ludique peut nous offrir des enseignements précieux pour perfectionner l'art d'inventer. Car, dans le monde clos du jeu, l'esprit humain se manifeste dans sa libre inventivité, il s'exerce à l'estimation des chances dans les jeux de hasard et d'argent, aux calculs et à l'analyse des combinaisons stratégiques dans ceux de réflexion, à la prévision des desseins de l'adversaire dans les jeux de conflit. Le jeu offre un espace privilégié où s'exerce l'intelligence humaine, à cause du plaisir qu'il suscite, qui attire, qui sait maintenir l'intérêt, et qui est le premier moteur de l'ingéniosité. L'esprit s'y exerce librement, sans les contraintes du réel et les urgences du besoin, il offre des conditions pures d'exercice de l'ingéniosité : « Les hommes ne sont jamais plus ingénieux que dans l'invention des jeux ; l'esprit s'y trouve à son aise » (à Rémond de Montmort, 17 janvier 1716). Plus d'un demi-siècle plus tard, les Encyclopédistes s'émerveilleront à leur tour de l'inventivité ludique et de la façon dont les joueurs font, au jugé, des estimations de probabilité qui demanderaient des heures au mathématicien rigoureux.

Enfin, il est clair qu'on assiste au XVIII^e siècle à un changement d'anthropologie philosophique, dont les œuvres de Rousseau et de Kant sont les exemples les plus manifestes. Cette mutation s'observe entre autres dans le regard porté sur l'enfant. En un sens, on peut dire à grands traits qu'on n'est plus enfant par défaut. L'enfant devient humanité à réaliser. Ce qui explique l'importance accordée à l'éducation. Du coup, il devient crucial de s'intéresser au jeu, activité de l'enfant par excellence, et de souligner à quel point il peut être une découverte de la liberté par soi-même, de la règle, du corps... Il s'agit d'un lieu exemplaire de l'apprentissage de soi par soi.

C'est cette évolution historique, doublée de l'héritage de l'esthétique et de l'anthropologie kantienne, qui fait que Schiller peut accorder au jeu la place qu'il lui accorde, et que, bien plus tard, nous pouvons nous intéresser sérieusement, en philosophes, au jeu. Nous avons appris à considérer que le jeu a une place essentielle dans la société et dans la constitution même de l'humain. Mais ce que cette histoire nous permet de comprendre, c'est que la façon dont nous l'avons appris nous a donné une façon d'approcher le jeu en philosophe qui est tout à fait particulière. C'est qu'à faire du jeu un para-

354 38. C'est en septembre 1760 que Diderot termine la traduction de *The Gamester*, de Moore.

digme pour penser tout l'humain, on finit par oublier le jeu réel, et par éviter soigneusement de s'interroger sur sa spécificité, voire même par ne pas vouloir s'en occuper, comme l'affirme Fink à la suite de Schiller³⁹. Sans doute, sans ce travail préalable, aurais-je fait peu ou prou la même chose. La prise de conscience de cet héritage m'a permis, d'une certaine façon, de me libérer de cet automatisme de l'idéal, et de m'interroger d'abord sur la nature de cette spécificité ludique.

Une définition philosophique du jeu

Il existe en effet un certain nombre d'analyses philosophiques (ou assimilées) du jeu, chez des auteurs bien connus, tels que Huizinga, Caillois, Henriot, qui manifestent une volonté de faire du jeu un modèle pour penser toute la société, ou tout le réel, ou tout l'être, ou tous les phénomènes humains... Huizinga a ainsi produit une analyse remarquable du phénomène ludique et a présenté une définition qui a servi de modèle à tous ses successeurs, mais c'est à dessein de montrer combien tous les phénomènes humains (l'art, le droit, la religion...) sont assimilables à des jeux. On dit souvent qu'une bonne définition doit définir tout le défini et rien que le défini. Mais il ne faut pas s'étonner si la définition du jeu par Huizinga ne définit pas seulement le défini, puisqu'elle a dès l'origine pour mission de pouvoir s'appliquer à d'autres choses. Il semblait intéressant, contre toute cette tradition du jeu-paradigme, de tâcher de comprendre ce qui peut être spécifique dans le jeu. Que disons-nous lorsque nous proposons à des amis : « On fait un jeu ? » (phrase que tout le monde comprend, et dont tout le monde comprend qu'elle désigne un champ d'actions possibles assez précis, qui n'englobe pas les pratiques religieuses ou juridiques). Que faisons-nous lorsque nous jouons à la belote, au ballon, aux échecs, à la roulette... ?

Or, pour rendre compte de ce qu'est le jeu, il fallait d'abord construire une définition qui ne soit pas simplement une addition de propriétés, mais qui permette de montrer de quelle façon toutes ces propriétés se déduisent du concept de jeu ainsi mis au jour. En effet, on peut dire que ces différentes propriétés étaient déjà bien cernées dans les différents ouvrages consacrés au jeu depuis Huizinga. La définition qu'il propose dans « *Homo ludens* » est à cet égard exemplaire : « Le jeu est une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en

39. Schiller refuse de considérer « les jeux qui sont usités dans la vie réelle » (Op. cit., p. 221), et Fink précise explicitement que ce qui l'intéresse n'est pas « un aspect constatable du phénomène ludique tel que nous le connaissons dans la vie quotidienne » (Le Jeu comme symbole du monde, trad. H. Hildenberg et A. Lindenberg, Paris, Minuit, coll. « Arguments », 1966, p. 54).

soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience, d'« être autrement » que la « vie courante ». Ainsi définie, la notion semble apte à englober tout ce que nous appelons jeu, à propos d'animaux, d'enfants et d'hommes adultes : performances d'adresse, de force, d'esprit, de hasard. »⁴⁰. On le voit, toutes ces propriétés (la règle, la liberté, la fermeté, le plaisir...) sont simplement additionnées, sans qu'on comprenne comment elles peuvent aller ensemble. Or, aucune d'elles considérée séparément n'est spécifique au jeu, comme les différents critiques de Huizinga qui se sont intéressés au jeu après lui n'ont pas manqué de le souligner. Il fallait donc montrer le point central où se laisse déchiffrer la spécificité du jeu et dont peuvent se déduire ses différentes propriétés, dans leur spécificité ludique. Or, il avait été remarqué depuis longtemps (Kant en particulier avait insisté sur ce point) que le jeu se caractérise par la présence conjointe de la liberté et de la règle. Mais on ne s'était pas interrogé sur leurs rapports. C'est pourtant là que peut se décrire la spécificité du jeu. D'où la définition proposée dans « Jouer et philosopher » (1997) : « Le jeu est l'invention d'une liberté par et dans une légalité ».

Dans cette interrogation sur les rapports de la liberté et de la règle qui intéresse depuis longtemps les philosophes – et particulièrement ceux qui tâchent de penser le droit – le jeu offre un terrain d'étude paradoxal qui invite à un renouvellement de perspective. Ce qui est spécifique du jeu, c'est cette liberté produite par une légalité particulière, les règles du jeu, qui la produit comme une liberté déjà réglée. Pour qu'il n'y ait pas de confusion entre le concept métaphysique de liberté et cette liberté ludique spécifique, on désigne celle-ci sous le néologisme de « légaliberté ».

On peut ici donner un exemple qui précisera le sens de cette définition. Soit un individu quelconque, M. Untel, cadre dans une grande ville. Pour garder la forme, M. Untel veut faire « du sport ». Il va donc se rendre dans une de ces institutions spécialisées qui se sont multipliées dans les grandes villes ces dernières années, où un choix lui sera proposé pour occuper l'heure qu'il a prévu de consacrer à cette fin. Supposons qu'il puisse ainsi faire de la musculation ou du squash. Tout le monde accorde que, dans les deux cas, il s'agit de sports, mais que le choix de M. Untel va le porter soit vers une activité qui n'est pas un jeu et que personne ne considère comme telle, soit vers une activité qui est un jeu. De cet accord général témoigne bien le fait que l'usage ordinaire du langage nous fait dire que « M. Untel joue au squash entre midi et deux », mais jamais que « M. Untel joue à la musculation ». Que pouvons-nous tirer de cet exemple ? Que pouvons-nous apprendre de ce que tout le monde sait sans toujours en tirer toutes les conséquences ?

40. Huizinga J. *Homo ludens*. Essai sur la fonction sociale du jeu, trad. C. Seresia, Paris, Gallimard, 1951, rééd. coll. « Tel », 1988, p. 58

D'abord que jeux et sports sont deux ensembles présentant une surface d'intersection, mais qui ne se recouvrent pas totalement. De nombreux jeux ne sont pas des sports (la bataille navale, la roulette...), certains sports ne sont pas des jeux, comme ici la musculation, et certains sports sont aussi des jeux. Quand disons-nous d'un sport qu'il est aussi un jeu ? L'exemple qu'on vient de donner nous aide à le comprendre. Dans le cas de la musculation, l'activité existe avant la salle de musculation. Ses diverses installations sont inventées pour faciliter et rendre plus efficace une activité qui leur préexiste, et qui pourrait se pratiquer ailleurs et autrement. Il y a là un sport qui n'est pas un jeu. Dans le cas du squash, ce qui se passe est complètement différent. Si on ne peut pas pratiquer le squash chez soi, ce n'est pas parce que c'est trop petit ou parce que cela ferait trop de bruit. On ne peut pratiquer le squash que dans une salle qui répond à la définition de la surface de jeu telle qu'elle est donnée dans les règles du jeu. C'est la règle qui, en définissant l'espace de jeu, définit les règles qui vont présider à la construction des salles de squash dans lesquelles M. Untel pourra jouer au squash. De même, le temps de la partie est produit par la règle qui, en l'occurrence, fixe un nombre de points à atteindre, et non par la durée de l'heure creuse de M. Untel. De même, et pour les mêmes raisons, la règle définit les conditions de possibilité du fait même de jouer au squash (sinon, ce serait un autre jeu), du fait même d'être un joueur de squash. Il y a eu des gens musclés avant les salles de musculation. Il ne pouvait en revanche y avoir aucun joueur de squash avant les règles du squash. Nous comprenons à présent la différence que l'usage commun du langage soulignait déjà : même s'il y a sport dans les deux cas, il n'y a jeu que lorsque la règle préexiste à l'activité et la rend possible.

On peut montrer qu'il suffit pour s'en rendre compte de penser que la liberté du joueur d'échecs, qui est toujours libre de faire ceci ou cela (roquer ou non, bouger la tour ou le cavalier) dans la forme prescrite par la règle, n'a pas de sens avant la règle elle-même. D'une certaine façon, il faut dire que c'est la règle des échecs qui produit le joueur d'échec comme tel. Il en va de même pour la boxe : la différence entre la boxe et le combat de rue ne tient pas tant dans l'emploi des gants que dans le fait que les boxeurs, la situation, le temps et la forme de la rencontre sont produits par la légalité ludique qui définit la boxe possible. Les boxeurs eux-mêmes, en ce sens, sont des « objets ludiques », c'est-à-dire produits par les règles du jeu. La règle invente la liberté-du-joueur (la légaliberté) qui va à son tour être inventive dans le cadre qui la produit et qui la rend possible.

De même, on s'est souvent interrogé sur l'activité imaginaire déployée dans le jeu, en se demandant quelle est la différence entre un récit d'imagination (fable, conte, roman) et un jeu qui fait intervenir des situations imaginaires comme les cow-boys et les indiens des enfants. Or, il est facile de montrer que la fiction dans le jeu, le fameux « on dirait que... » (on serait des indiens), n'est pas le début d'une histoire, n'est pas du tout l'équivalent à un

« il était une fois », mais est bien plutôt l'énoncé d'un ensemble de régies d'action, ensemble qui est ouvert de façon interne (on peut ajouter qu'on est des Comanches ou des Apaches, qu'on est les alliés des Tuniques Bleues ou pas) mais clos sur lui-même (on ne peut pas faire intervenir un mousquetaire dans le jeu – et par conséquent les bâtons, dans le jeu, ne pourront être utilisés comme des épées, mais seulement comme des arcs, ou comme des lances – on voit par là comment le « on dirait que... » est en fait l'énoncé d'un ensemble de règles d'action, l'énoncé d'une forme particulière de ce qu'on peut appeler « contrat ludique »). Le linguiste Émile Benveniste écrivait : « C'est le jeu qui détermine les joueurs et non l'inverse. Il crée ses acteurs, il leur confère place, rang, figure ; il règle leur maintien, leur apparence physique, et les faits selon les cas morts ou vivants ». Aux petits indiens, au casino, dans les jeux de rôles, au Go, il se passe quelque chose qui n'existe nulle part ailleurs (ce qui explique la fascination des romanciers pour le monde du jeu) qui est que celui qui entre dans le monde du jeu abandonne sa liberté à l'entrée, pour la troquer contre la légaliberté produite par la légalité ludique.

Ces points une fois établis, il est alors possible d'aller d'une interrogation sur les conditions de possibilité du jeu à une investigation relative aux conditions dans lesquelles le jeu s'exerce. Il faut d'abord étudier le fonctionnement des jeux comme structures productrices. Deux modèles complémentaires étudient la productivité de la structure, l'approche qu'il est convenu de qualifier de « structuraliste », et l'approche économique-mathématique, qui est structuraliste en un sens plus large, puisqu'elle vise à comprendre comment la règle d'un jeu est génératrice d'une structure (l'arbre d'actions possible) qui permet de formaliser l'agir « rationnel ». Il faut ensuite s'intéresser à la question de la compétence, se demander ce que doit être un individu pour être capable de jouer. De ce point de vue, le théoricien du jeu peut reprendre certaines des analyses de ce qu'est la compétence linguistique (les théoriciens du langage ayant souvent eux-mêmes recours à l'analogie du jeu). La distinction faite par Searle entre les règles régulatrices et les règles constitutives est ici une aide précieuse. Enfin, il faut essayer de comprendre de quelle façon, une fois les règles du jeu intégrées (stade primordial sans lequel le jeu n'est pas possible), nous les faisons fonctionner. L'intelligence ludique peut être alors analysée comme une appréciation de tendances. On peut alors réinterpréter l'agir ludique à l'aide des catégories de la philosophie classique, sous le thème de la prudence. La conduite ludique s'avère être un type particulier de conduite prudentielle dans ces structures à produire du risque que sont les jeux : les règles produisent un espace d'indétermination dans lequel la légaliberté trouve son lieu d'exercice.

On peut alors montrer comment les caractéristiques du jeu se déduisent de la définition, et comment elle permet de les comprendre dans leur spécificité ludique. Un point avait été souvent observé, aussi bien chez Huizinga que chez des psychologues comme Château : il s'agit de ce qu'on peut appeler la

clôture ludique. Elle s'explique par le fait que le jeu n'existe qu'en tant que l'espace et le temps du jeu sont formés – et par là fermés – par les règles qui les définissent. Cette idée est souvent un des éléments importants des romans qui prennent le jeu pour thème principal, comme « Le Joueur » de Dostoïevski, « Le Joueur d'échecs » ou « Vingt-quatre heures de la vie d'une femme » de Zweig, ou encore, d'une façon très différente, « W ou le souvenir d'enfance » de Perec. Formés par la règle, l'espace du jeu est relationnel et le temps du jeu est séquentiel. Ainsi, ce qui fait la différence entre un terrain de football et un pré à vaches n'est pas la qualité de l'herbe : les règles relatives au terrain de football définissent non seulement les limites du terrain mais encore les relations dans cet espace. Elles produisent ce terrain comme un espace qualitatif, en définissant une surface de réparation, des lignes de touche, les côtés respectifs des deux équipes. Ces espaces ne sont plus neutres, mais deviennent qualifiés par ces relations (le terrain adverse n'a de sens que dans la relation d'adversité). La règle du hors-jeu, par exemple, montre bien qu'il s'agit ici des relations entre joueurs dans l'espace occupé. De même, le temps de la partie est un temps séquentiel, qui acquiert par là des qualités : ouverture (temps d'observation, de placement, d'intimidation), fin de partie (urgence des dernières minutes, dernières forces à jeter en jeu...). C'est en partie ce temps qualifié qui fait la capacité du jeu à nous distraire du temps indifférencié du désœuvrement. La règle fondatrice produit la clôture ludique, qui définit un temps et un espace clos : par là, le jeu peut apparaître comme créant, à l'intérieur de la vie courante et avec sa matière même, un monde à part, dedans-dehors, qui est un des éléments fascinants du phénomène ludique.

Si c'est un monde, alors il faut y entrer : c'est le sens de ce contrat ludique par lequel les participants entrent dans le jeu (c'est en ce sens que Huizinga parlait d'activité volontaire). Il est explicite lorsqu'on participe à un tournoi, ou lorsqu'on entre dans un casino. Il est tacite dans la plupart des jeux d'enfants (ce qui explique qu'il y faille souvent négocier en cours de partie sur ce que l'on a le droit de faire). Dans les jeux de concurrence et de conflit, ce contrat ludique prend tout son sens : il dit la création de deux légalibertés adverses, dont chacune a pour condition de survie dans le jeu l'élimination de l'autre.

C'est que le jeu crée chaque légaliberté comme un *conatus* spinoziste : volonté de persévérer dans son être et d'augmenter sa puissance d'agir. À la roulette, par exemple, cette puissance d'agir se matérialise dans le nombre de plaquettes possédées, qui représente la marge de manœuvre du joueur, qui va travailler à se maintenir dans le jeu et à l'augmenter si possible⁴¹. Les jeux de

41. Leibniz, dans l'étrange projet d'une institution à mi-chemin entre la cité des sciences et un casino qui est donné en annexe du « Jeu de Pascal à Schiller », souligne déjà, à une époque où leur usage est très loin d'être généralisé, l'intérêt qu'il y a à faire jouer les joueurs avec des « marques » plutôt qu'avec de l'argent, « ce qui fait jouer les gens plus aisément » (p. 121)

concurrence sont des jeux dans lesquels la règle organise un conflit des puissances d'agir tel que chaque joueur ne peut persévérer dans son être ludique qu'en réduisant celle de l'autre. À l'inverse, les jeux de collaboration sont ceux où chaque puissance d'agir doit travailler, pour se maintenir dans son être, à ce que toutes se maintiennent. Cette notion de *conatus* aide à comprendre ce qu'il peut y avoir de spécifique dans le plaisir ludique. Certes, tout jeu est une somme de plaisirs différents, joie de la dépense dans l'un, de l'excitation dans l'autre, de l'activité intellectuelle dans un troisième, mais il y a bien un plaisir spécifique qui donne sa tonalité au jeu, qui fait qu'il ne procure pas le même plaisir que d'autres distractions, et qui tient à ce *conatus* ludique. Tout ce qui accroît la puissance d'agir de notre légaliberté dans le jeu nous réjouit. « La clôture ludique instaure un temps séquentiel et un espace relationnel qui forment le monde spécifique dans lequel existent (et éventuellement s'affrontent) les légalibertés. L'exercice par lequel la légaliberté se maintient dans l'existence dans son monde (et par là même maintient son monde) n'est pas le seul élément, mais constitue la composante spécifique du plaisir ludique. »⁴².

En conclusion, sur la base des éléments brossés à grands traits dans cette présentation, dont on voudra bien excuser la rapidité, on aura compris qu'il s'agit dans ce travail de dire ce qui fait la spécificité du jeu. On peut se demander, comme souvent en philosophie, à quoi cela peut bien servir. Il ne faut pas rougir de cette question, à la condition bien sûr qu'elle ne serve pas à dissimuler un mépris pour toute dimension réflexive. D'une part, il n'est sans doute pas totalement inutile d'essayer de mieux comprendre, d'une façon plus précise, ce qu'on sait déjà d'une certaine façon sans le savoir vraiment de façon explicite : les activités d'éclaircissement permettent souvent, malgré la lenteur apparente des démarches, d'éviter de bien plus longs faux débats, et de construire d'autres réflexions sur des fondements plus sains. D'autre part, dans le cas particulier du jeu, l'exploration de ses dimensions spécifiques (tout ce que nous savons déjà lorsque nous proposons « on fait un jeu ? »), permet de mieux comprendre en quoi l'univers ludique est une forme particulière de culture, avec ses richesses, ses histoires, ses points culminants et ses lieux communs. On peut alors décrire et, si on le souhaite, défendre le jeu comme culture. Mais évidemment, c'est une autre histoire...

Colas Duflo

Université Jules Verne de Picardie, Amiens

42. Je me permets de citer les dernières lignes, synthétiques, du dernier chapitre de *Jouer et philosopher*, p. 249